

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開平11-169556

(43) 公開日 平成11年(1999) 6月29日

(51) Int.Cl.<sup>6</sup>

A 6 3 F 9/22

識別記号

9/00

5 1 2

F I

A 6 3 F 9/22

9/00

A

F

5 1 2 B

審査請求 未請求 請求項の数 4 F D (全 6 頁)

(21) 出願番号

特願平9-362606

(22) 出願日

平成 9 年(1997) 12月12日

(71) 出願人

598003173

株式会社アズナス・ベンチャー

千葉県野田市尾崎815番地101 宇賀ビル3  
階

(72) 発明者

宇賀 隆

千葉県野田市尾崎815番地101 宇賀ビル3  
階株式会社アズナス・ベンチャー内

(74) 代理人

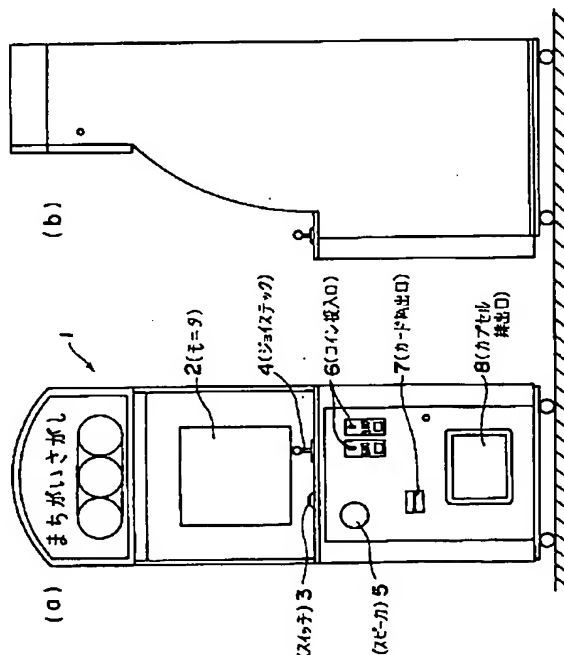
弁理士 井ノ口 壽

(54) 【発明の名称】 まちがい探しゲーム機

(57) 【要約】

【課題】 時間的制約や間違い位置指定回数を設け、所定条件の正解の場合にはカード、景品を排出することにより、1つのゲーム分野として確立でき、ゲーム機として楽しむ幅を拡大できるまちがい探しゲーム機を提供する。

【解決手段】 コインを投入すると、モニタに同一の2つの映像が表示され、これら映像は数カ所異なった部分が存在する。その位置と思える部分にジョイスティック4でカーソルを移動し、スイッチ3で確定する。装置はその位置が正解であるか否かを判定する。制限時間または指定回数を越えた場合にはゲームオーバーとなり、1ステージ全問正解の場合にはカード払出口7よりカードが、さらに所定ステージ全問正解の場合には景品内蔵のカプセルがカプセル排出口8より排出される。



## 【特許請求の範囲】

【請求項 1】 コイン投入により、まちがい探しゲームをスタートさせるためのコイン投入口と、  
 所定の映像およびこの所定の映像と数カ所部分的に異なる箇所を有する比較映像とを表示するモニタ表示部と、  
 利用者がカーソルによって間違い位置を示すためのカーソル移動手段と、

カーソル移動手段で指定した位置を確定する操作釦と、  
 間違い探しの正解が所定条件に達したとき、カードが払い出されるカード払出手段と、  
 前記所定条件に達した正解がさらに一定量になると景品を排出する景品排出手段とを有し、  
 前記コイン投入によって数カ所異なる 2 つの同一映像が表示され、相互に異なる間違い部分にカーソルを移動し、その位置を確定することにより、間違っている箇所が正解か否かを判定し、制限時間内または指定選択回数以内に所定個数の間違いを探し出すことができない場合にはゲームオーバーとなり、つぎのステージに移行してまちがい探しゲームを進行し、正解内容にしたがってカードまたは景品を排出することを特徴とするまちがい探しゲーム機。

【請求項 2】 コイン投入により、まちがい探しゲームをスタートさせるためのコイン投入口と、  
 所定の絵柄を有する部分が複数個ある 1 つの映像を表示するモニタ表示部と、  
 利用者がカーソルによって前記絵柄部分の位置を示すためのカーソル移動手段と、  
 カーソル移動手段で指定した位置を確定する操作釦と、  
 前記カーソルで示した絵柄部分の正解が所定条件に達したとき、カードが払い出されるカード払出手段と、  
 前記所定条件に達した正解がさらに一定量になると景品を排出する景品排出手段とを有し、  
 前記コイン投入によって所定の絵柄がある 1 つの映像が表示され、前記所定の絵柄部分に前記カーソルを移動し、その位置を確定することにより、前記絵柄部分の箇所が正解か否かを判定し、制限時間内または指定選択回数以内に所定個数の絵柄部分を探し出すことができない場合にはゲームオーバーとなり、つぎのステージに移行してまちがい探しゲームを進行し、正解内容にしたがってカードまたは景品を排出することを特徴とするまちがい探しゲーム機。

【請求項 3】 前記映像は動画または静止画であることを特徴とする請求項 1 または 2 記載のまちがい探しゲーム機。

【請求項 4】 前記カーソル移動手段は、ジョイスティック、トラックボール、上下左右方向に移動可能な 2 つのスイッチまたはタッチスイッチであることを特徴とする請求項 1 または 2 記載のまちがい探しゲーム機。

## 【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、コイン投入によりディスプレイに 2 枚の同一映像または 1 つの映像を映し出し、所定の箇所を探し出し、正解が一定条件に達したとき、カード、景品を払い出すまちがい探しゲーム機に関する。

【0002】

【従来の技術】マンガなどの 2 つの同じ絵を比較し、間違っている箇所を探し出すまちがい探しゲームが雑誌などに掲載されている。

【0003】

【発明が解決しようとする課題】上記雑誌などに掲載されている間違い探しは、単に間違いを探すのみであり、それ以上の興味を沸かせることはできない。そこで、さらに楽しむ幅を拡大できるゲーム装置の実現が要請されている。本発明の目的は、時間的制約や間違い位置指定回数を設け、所定条件の正解の場合にはカード、景品を排出することにより、1 つのゲーム分野として確立でき、ゲーム機として楽しむ幅を拡大できるまちがい探しゲーム機を提供することにある。

【0004】

【課題を解決するための手段】前記目的を達成するために本発明によるまちがい探しゲーム機は、コイン投入により、まちがい探しゲームをスタートさせるためのコイン投入口と、所定の映像およびこの所定の映像と数カ所部分的に異なる箇所を有する比較映像とを表示するモニタ表示部と、利用者がカーソルによって間違い位置を示すためのカーソル移動手段と、カーソル移動手段で指定した位置を確定する操作釦と、間違い探しの正解が所定条件に達したとき、カードが払い出されるカード払出手段と、前記所定条件に達した正解がさらに一定量になると景品を排出する景品排出手段とを有し、前記コイン投入によって数カ所異なる 2 つの同一映像が表示され、相互に異なる間違い部分にカーソルを移動し、その位置を確定することにより、間違っている箇所が正解か否かを判定し、制限時間内または指定選択回数以内に所定個数の間違いを探し出すことができない場合にはゲームオーバーとなり、つぎのステージに移行してまちがい探しゲームを進行し、正解内容にしたがってカードまたは景品を排出するように構成されている。また、本発明は、コイン投入により、まちがい探しゲームをスタートさせるためのコイン投入口と、所定の絵柄を有する部分が複数個ある 1 つの映像を表示するモニタ表示部と、利用者がカーソルによって前記絵柄部分の位置を示すためのカーソル移動手段と、カーソル移動手段で指定した位置を確定する操作釦と、前記カーソルで示した絵柄部分の正解が所定条件に達したとき、カードが払い出されるカード払出手段と、前記所定条件に達した正解がさらに一定量になると景品を排出する景品排出手段とを有し、前記コイン投入によって所定の絵柄がある 1 つの映像が表示され、前記所定の絵柄部分に前記カーソルを移動し、その

位置を確定することにより、前記絵柄部分の箇所が正解か否かを判定し、制限時間内または指定選択回数以内に所定個数の絵柄部分を探し出すことができない場合にはゲームオーバーとなり、つぎのステージに移行してまちがい探しゲームを進行し、正解内容にしたがってカードまたは景品を排出するように構成されている。前記映像は動画または静止画を用いることができる。前記カーソル移動手段は、ジョイスティック、トラックボール、上下左右方向に移動可能な2つのスイッチまたはタッチスイッチを用いることができる。

【0005】

【作用】上記構成によれば、雑誌掲載などのまちがい探しに比較し、さらにゲーム性を増大させることができる。

【0006】

【発明の実施の形態】以下、図面を参照して本発明の実施の形態を詳しく説明する。図1は、本発明によるまちがい探しゲーム機の外観の実施の形態を示す図であり、

(a)は正面図、(b)は側面図である。前面中央に2つの同一映像を表示するモニタ2が配置され、手前にカーソルを間違い位置に移動するためのジョイスティック4およびその移動した位置を確定するためのスイッチ3が設けられている。正面下部にはスピーカ5、コイン投入口6が配置されている。

【0007】さらにその下側にはサッカー選手や野球選手の顔写真などをプリントしたカードを排出するためのカード排出口7および景品を内蔵させたカプセルを排出するカプセル排出口8を有している。図2および図3は、図1のカプセル排出口に連設された機構を示す正面図および平面図である。排出路は例えば40度の傾斜を有しており、転がって排出できるようにカプセル18a、18b・・・が一列に並んでいる。先頭のカプセル18aはストッパ9により排出が阻止されている。全間正解になったステージが所定数に達すると、モータ20が1回転してカプセル18aが排出されるようになって

いる。

【0008】モータ20が時計方向に回転を開始すると、ギヤヘッド21に固定されているセンサシャッタ17およびシャフト24が同じ方向すなわち矢印17a方向に回転を開始する。シャフト24はレバー12、13の長溝に係止されており、シャフト24の矢印17a方向への回転に伴い、レバー12、13も同じ方向に回転しつつ矢印12a、13a方向にも移動する。そのため、その端部がレバー11に固定されているストッパ9は軸9aを中心に反時計方向に回転しカプセル18aの係止を解除し、カプセル18aは排出される。同時にレバー13に固定されているレバー14は軸16bを中心に時計方向に回転し、レバー14に固定されているギヤ16も時計方向に回転する。ギヤ16の回転によってギヤ19は軸19aを中心に反時計方向に回転するため、

ストッパ10も反時計方向に回転してカプセル18bの排出を阻止する位置に移動する。

【0009】さらにモータが回転すると、ストッパ9はカプセルの排出を阻止する位置まで戻るとともにストッパ10はカプセルを解放する位置に移動する。そのためカプセル18bは先頭位置まで進み、その後に整列しているカプセルがカプセル18bが整列していた位置まで進むこととなる。そしてセンサシャッタ17がリミットセンサ15の発光ダイオードとフォトセンサの間に到達すると、フォトセンサから停止信号がモータ20に対し送出される。これにより、モータ20の回転にブレーキがかかり、図2に示す位置に各レバーおよびストッパは復帰し、つぎのカプセル排出まで待機することとなる。

【0010】図4は、図1のカード払出口に接続された機構を示す平面図および正面図である。1つのステージが全間正解になると、カード払出の機構が起動されてカードが1枚払い出されるようになっている。モータ36の駆動力はブーリ38、40および42に掛け渡されているベルト44によってそれぞれローラ30、33に伝達される。ローラ30は多数積み重ねられているカードの最下層のカード35を左方向に移動させる。ガイド34はカード35の上に乗ってつれて搬送されようとするカードを阻止するもので、さらにローラ33の逆回転によってカード35の1枚のみが送り出される。そしてローラ31および32によってカード払出口7より払い出される。ローラ31にはモータ37の駆動力がブーリ39、ベルト43、ブーリ41を介して伝達されている。

【0011】つぎにまちがい探しゲームを行うプレイヤの操作およびゲーム機の動作について説明する。プレイに応じた種別のコインをコイン投入口6より投入する。装置は所定の種別のコインを所定枚数検出すると、モニタ2に、上下方向に1つ目のステージとして2つの同一映像画面を表示する。画面には例えば、図5に示すような絵が現れる。上下の同一映像には一部絵が異なった部分が7か所あり、その位置を発見することとなる。プレイヤが、ジョイスティック4を操作して、異なっている部分と思える位置にカーソルを移動し、スイッチ3によってその位置を確定すると、正解または不正解の表示が画面に表示される。

【0012】制限時間内および指定選択回数以内に上記7か所の間違いをすべて探し出すと、つぎのステージに進行し、つぎの新しい2つの同一映像が表示される。制限時間を越えたり、指定選択回数をすべて使い切っても間違いを見つけることができない場合には、ゲームオーバーが表示される。1ステージ全間正解すると、カード払出口7よりキャラクタ表示のカードが払い出される。設定したステージ全間正解すると、カードの他に景品が内蔵されたカプセルがカプセル排出口8より排出される。カードの払出しおよびカプセルの排出は、ゲーム終了時に行われ、画面にその旨が表示される。

【0013】以上、実施の形態の一例について説明したが、カーソル移動手段は、トラックボール、タッチスイッチ、上下左右移動可能な2つのスイッチを用いても良い。また、2つの映像は上下方向ではなく左右方向に表示するようにしても良い。さらに正解または不正解の表示およびカードおよびカプセルの排出は音声でプレイヤーに知らせることも可能である。上記実施の形態は異なる部分を有する同一映像を2つ表示してその異なる箇所を探す例であるが、所定の絵柄を複数箇所有する1つの映像を表示して、所定の絵柄を探すようにすることも可能である。例えば、多数の猫の絵柄が表示されており、その中で前足を上げている猫を探す場合などである。

【0014】

【発明の効果】以上、説明したように本発明は、コイン投入口、モニタ表示部、カーソル移動手段、操作釦、カード払出部、景品排出部とを有し、コイン投入によって数カ所異なる2つの同一映像または1つの映像が表示され、相互に異なる間違い部分または所定の絵柄部分にカーソルを移動し、その位置を確定することにより、間違っている箇所または所定絵柄の箇所が正解か否かを判定し、制限時間内または指定選択回数以内に所定箇所の間違いを探し出すことができない場合にはゲームオーバーとなり、つぎのステージに移行してまちがい探しゲームを進行し、正解内容にしたがってカードまたは景品を排出するものである。したがって、まちがい探しをゲーム機の1分野として確立でき、従来にない、楽しむ幅を拡大したまちがい探しゲーム機を実現できるという効果がある。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明によるまちがい探しゲーム機の外觀の実施の形態を示す図である。

【図2】図1のカプセル排出口に連設された機構を示す

正面図である。

【図3】図1のカプセル排出口に連設された機構を示す平面図である。

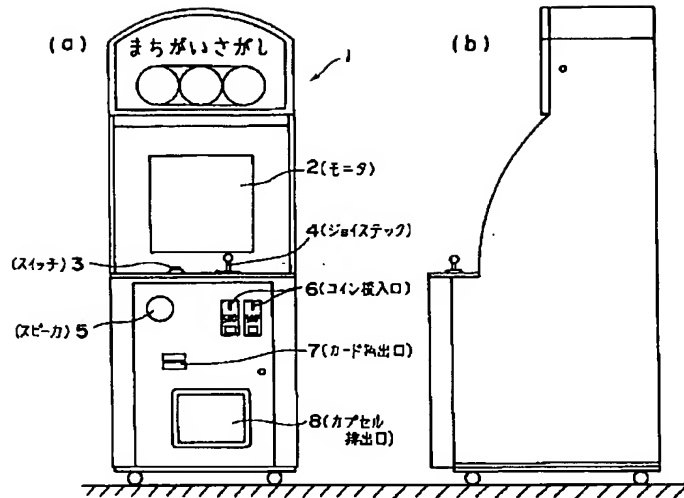
【図4】図1のカード払出口に接続された機構を示す平面図および正面図である。

【図5】まちがい探しの一例を示す図である。

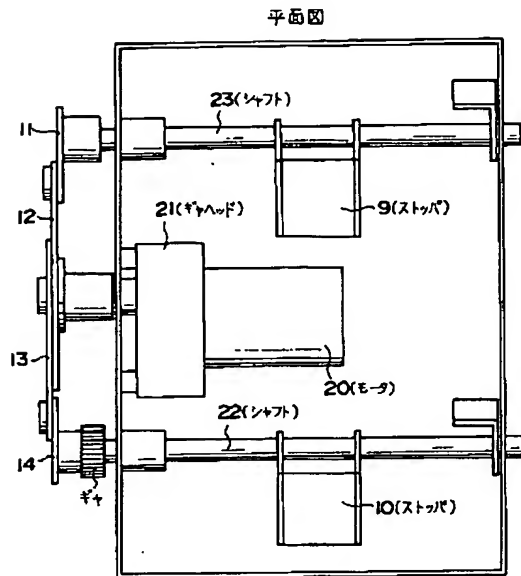
【符号の説明】

- 1…まちがい探しゲーム機
- 2…モニタ
- 3…スイッチ（操作釦）
- 4…ジョイスティック（カーソル移動手段）
- 5…スピーカ
- 6…コイン投入口
- 7…カード払出口
- 8…カプセル排出口
- 9, 10…ストッパ
- 11, 12, 13, 14…レバー
- 15…リミットスイッチ
- 16, 19…ギヤ
- 17…センサシャッタ
- 18…カプセル
- 20…モータ
- 21…ギヤヘッド
- 22, 23…シャフト
- 24…シャフト
- 30, 31, 32…ローラ
- 34…ガイド
- 35…カード
- 36, 37…モータ
- 38, 39, 40, 41, 42…ブーリ
- 43, 44…ベルト
- 45, 46…クラッチ

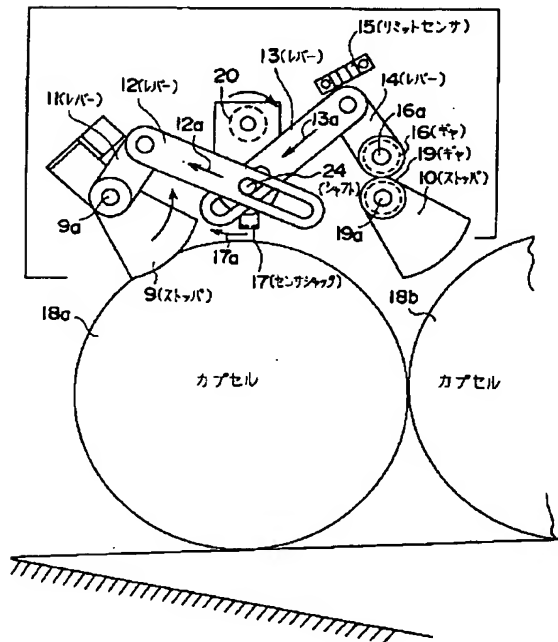
【図1】



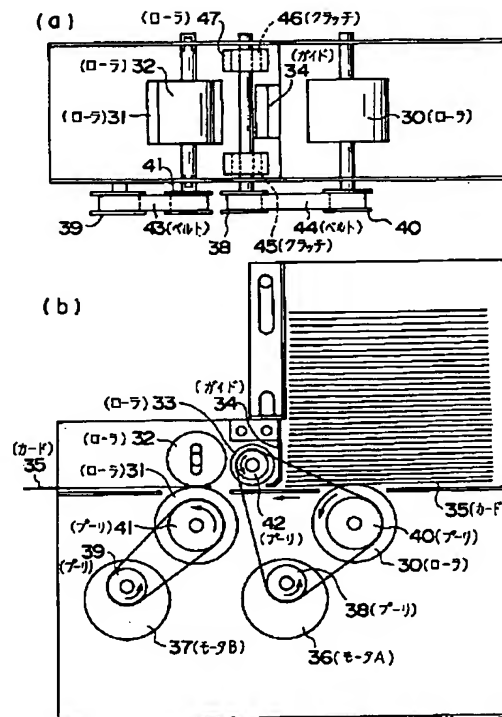
【図3】



【図2】



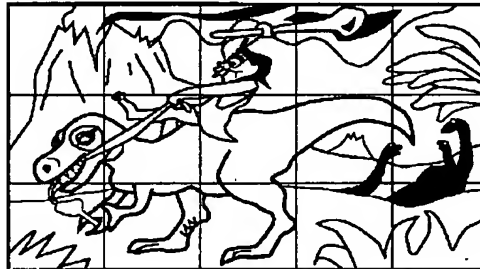
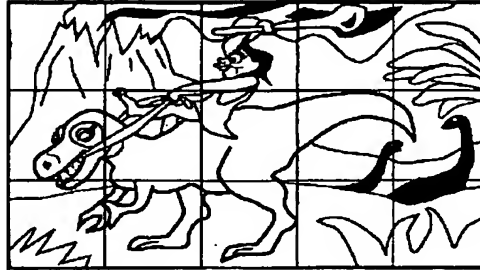
【図4】



【図5】

間違いが7箇所あります。

間違いのマスを指定して下さい。



**\* NOTICES \***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.\*\*\*\* shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

---

**Bibliography**

---

(19) [Country of Issue] Japan. Patent Office (JP)

(12) [Official Gazette Type] Open patent official report (A)

(11) [Publication No.] JP,11-169556,A

(43) [Date of Publication] June 29, Heisei 11 (1999)

(54) [Title of the Invention] Search game machine for a mistake

(51) [International Patent Classification (6th Edition)]

A63F 9/22

9/00 512

[FI]

A63F 9/22 A

F

9/00 512 B

[Request for Examination] Un-asking.

[The number of claims] 4

[Mode of Application] FD

[Number of Pages] 6

(21) [Filing Number] Japanese Patent Application No. 9-362606

(22) [Filing Date] December 12, Heisei 9 (1997)

(71) [Applicant]

[Identification Number] 598003173

[Name] AZUNASU, Inc. venture

[Address] 815-101, Osaki, Noda-shi, Chiba-ken The third floor of Bill Uga

(72) [Inventor(s)]

[Name] Uga \*\*

[Address] 815-101, Osaki, Noda-shi, Chiba-ken Inside of the third floor AZUNASU, Inc. venture of Bill Uga

(74) [Attorney]

[Patent Attorney]

[Name] Inokuchi \*\*

---

[Translation done.]

**\* NOTICES \***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.\*\*\*\* shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

---

Summary

---

(57) [Abstract]

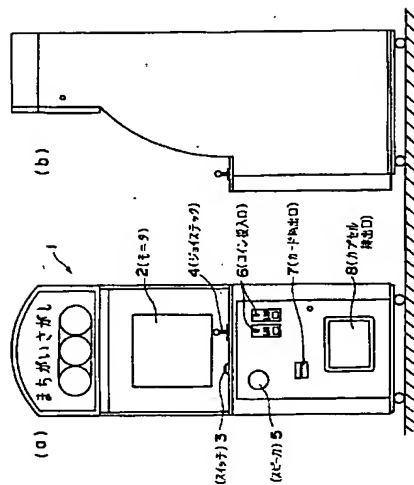
[Technical problem] By preparing time restrictions and the number of times of mistake tab control specification, and discharging a card and a premium in the case of the correct answer of predetermined conditions, it can be established as one game field and the search game machine for a mistake to which the width of face enjoyed as a game machine is expandable is offered.

[Means for Solution] If coin is thrown in, the two same images are displayed on a monitor and the portion from which these several images differed exists. Cursor is moved to the portion which can think the position with a joy stick 4, and it decides with a switch 3. Equipment judges whether the position is a correct answer. When the time limit or the number of times of specification is exceeded, it becomes game over, and in the case of 1 stage all-questions correct answer, a card is discharged from the card expenditure mouth 7, and, in the case of a predetermined stage all-questions correct answer, a capsule with a built-in premium is further discharged from the capsule exhaust port 8.

---

[Translation done.]






---

[Translation done.]

**\* NOTICES \***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

- 1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
- 2.\*\*\*\* shows the word which can not be translated.
- 3.In the drawings, any words are not translated.

---

**CLAIMS**

[Claim(s)]

[Claim 1] By having the following, displaying the two same images which change several places with aforementioned coin injections, moving cursor to a mistake portion which is mutually different, and deciding the position It becomes game over, when a wrong part cannot judge whether it is a correct answer and cannot discover the mistake of the predetermined number in the time limit and within the number of times of specification selection. The search game machine for a mistake which shifts and is wrong on the next stage, runs a search game, and is characterized by discharging a card or a premium according to the content of a correct answer. The coin slot for starting the search game for a mistake by coin injection The monitor line which displays the comparison image which has a part which is partially different from a predetermined image and this predetermined image several places The cursor advance means for a user being wrong with cursor and showing a position The

operating button which decides the position specified with the cursor advance means, the card expenditure means which a card pays out when the correct answer of the search for a mistake reaches predetermined conditions, and a premium discharge means to discharge a premium if the correct answer which reached the aforementioned predetermined conditions becomes a constant rate further

[Claim 2] By having the following, displaying one image with a predetermined pattern, moving the aforementioned cursor to the aforementioned predetermined pattern portion, and deciding the position by the aforementioned coin injection It becomes game over, when the part of the aforementioned pattern portion cannot judge whether it is a correct answer and cannot discover the pattern portion of the predetermined number in the time limit and within the number of times of specification selection. The search game machine for a mistake which shifts and is wrong on the next stage, runs a search game, and is characterized by discharging a card or a premium according to the contents of a correct answer. The coin slot for starting the search game for a mistake by coin injection The monitor line which displays one image with two or more portions which have a predetermined pattern The cursor advance means for a user showing the position of the aforementioned pattern portion with cursor The card expenditure means which a card pays out when the correct answer of the pattern portion indicated to be the operating button which decides the position specified with the cursor advance means with the aforementioned cursor reaches predetermined conditions, and a premium discharge means to discharge a premium if the correct answer which reached the aforementioned predetermined conditions becomes a constant rate further

[Claim 3] The aforementioned image is a search game machine for a mistake according to claim 1 or 2 characterized by being an animation or a still picture.

[Claim 4] The aforementioned cursor advance means is a search game machine for a mistake according to claim 1 or 2 characterized by being two switches which can move in a joy stick, a trackball, and the direction of four directions, or a touch switch.

---

[Translation done.]

**\* NOTICES \***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.\*\*\*\* shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

---

## DETAILED DESCRIPTION

---

[Detailed Description of the Invention]

[0001]

[The technical field to which invention belongs] this invention relates to the search game machine for a mistake which pays out a card and a premium, when the same image of two sheets or one image is projected on a display by coin injection, a predetermined part is discovered and a correct answer reaches fixed conditions.

[0002]

[Description of the Prior Art] The search game for a mistake which discovers the part which has compared and made a mistake in the two same pictures, such as comics, is carried by the magazine etc.

[0003]

[Problem(s) to be Solved by the Invention] It is only looking for a mistake and the search for a mistake carried by the above-mentioned magazine etc. cannot boil interest beyond it. Then, realization of the game equipment to which the width of face enjoyed further is expandable is demanded. By preparing time restrictions and the number of times of mistake tab control specification, and discharging a card and a premium in the case of the correct answer of predetermined conditions, it can be established as one game field and the purpose of this invention is to offer the search game machine for a mistake to which the width of face enjoyed as a game machine is expandable.

[0004]

[Means for Solving the Problem] In order to attain the aforementioned purpose, the search game machine for a mistake by this invention The coin slot for starting the search game for a mistake by coin injection, The monitor line which displays the comparison image which has a part which is partially different from a predetermined image and this predetermined image several places, When the operating button which decides the position specified with the cursor advance means and cursor advance means for a user being wrong with cursor and showing a position, and the correct answer of the search for a mistake reach predetermined conditions, It has the card expenditure means which a card pays out, and a premium eccrisis means to discharge a premium if the correct answer which reached the aforementioned predetermined conditions becomes a constant rate further. By displaying the two same images different several places, moving cursor to a mutually different mistake portion, and deciding the position by the aforementioned coin injection It becomes game over, when a wrong part cannot judge whether it is a correct answer and cannot discover the mistake of the predetermined number in the time limit and within the number of times of specification selection. It shifts and makes a mistake on the next stage, and a search game is gone on, and it is constituted so that a card or a premium may be discharged according to the content of a correct answer.

Moreover, the coin slot for this invention starting the search game for a mistake by coin injection, The monitor line which displays one image with two or more portions which have a predetermined pattern, When the correct answer of the pattern portion indicated to be the operating button which decides the position specified with the cursor advance means and cursor advance means for a user showing the position of the aforementioned pattern portion with cursor with the aforementioned cursor reaches predetermined conditions, It has the card expenditure means which a card pays out, and a premium eccrisis means to discharge a premium if the correct answer which reached the aforementioned predetermined conditions becomes a constant rate further. By displaying one image with a predetermined pattern, moving the aforementioned cursor to the aforementioned predetermined pattern portion, and deciding the position by the aforementioned coin injection It becomes game over, when the part of the aforementioned pattern portion cannot judge whether it is a correct answer and cannot discover the pattern portion of the predetermined number in the time limit and within the number of times of specification selection. It shifts and makes a mistake on the next stage, and a search game is gone on, and it is constituted so that a card or a premium may be discharged according to the content of a correct answer. The aforementioned image can use an animation or a still picture. Two switches or touch switch which can move in a joy stick, a trackball, and the direction of four directions can be used for the aforementioned cursor advance means.

[0005]

[Function] According to the above-mentioned composition, as compared with search for a mistake, such as magazine printing, game nature can be increased further.

[0006]

[Embodiments of the Invention] Hereafter, with reference to a drawing, the gestalt of operation of this invention is explained in detail. Drawing 1 is drawing showing the gestalt of operation of the appearance of the search game machine for a mistake by this invention, (a) is front view and (b) is a side elevation. The monitor 2 which displays the two same images in the center of a front face is arranged, and the switch 3 for deciding the joy stick 4 for making a mistake in cursor to the front, and moving to a position and its moved position is formed. The loudspeaker 5 and the coin slot 6 are arranged at the transverse-plane lower part.

[0007] Furthermore to the down side, it has the capsule exhaust port 8 which discharges the capsule in which the card exhaust port 7 and premium for discharging the card which printed the photograph of his face of a soccer player or a baseball player etc. were made to build. Drawing 2 and drawing 3 are the front view and the plans showing the mechanism formed successively by the capsule exhaust port of drawing 1 . exhaust passage has 40 inclinations, and can roll and discharge them — as — Capsules 18a and 18b ... is located in a line with the single tier As for top capsule 18a, eccrisis is prevented by the stopper 9. If the stage which became an all-questions correct answer reaches a predetermined number, a motor 20 will

rotate one time and capsule 18a will be discharged.

[0008] If a motor 20 starts rotation clockwise, the sensor shutter 17 and shaft 24 which are being fixed to the gear head 21 will start rotation in the same direction of arrow 17a, i.e., the direction. The shaft 24 is stopped by the long slot of levers 12 and 13, and it moves also in arrow 12a and the direction of 13a with the rotation to the direction of arrow 17a of a shaft 24, also rotating levers 12 and 13 in the same direction. Therefore, the stopper 9 with which the edge is being fixed to the lever 11 rotates counterclockwise focusing on shaft 9a, the stop of capsule 18a is canceled, and capsule 18a is discharged. It rotates clockwise focusing on shaft 16b, and the lever 14 currently simultaneously fixed to the lever 13 also rotates clockwise the gear 16 currently fixed to the lever 14. By rotation of a gear 16, a gear 19 moves to the position where a stopper 10 also rotates counterclockwise and prevents eccentricity of capsule 18b, in order to rotate counterclockwise focusing on shaft 19a.

[0009] If a motor furthermore rotates, a stopper 10 will move a stopper 9 to the position which releases a capsule while it returns to the position which prevents eccentricity of a capsule. Therefore, capsule 18b will go to a head position, and the capsule which has aligned after that will go to the position where capsule 18b had aligned. And if the sensor shutter 17 reaches between the light emitting diode of the limit sensor 15, and a photosensor, a stop signal will be sent out from a photosensor to a motor 20. By this, brakes will be applied to rotation of a motor 20, each lever and a stopper will return to the position shown in drawing 2, and it will stand by to the next capsule eccentricity.

[0010] Drawing 4 is the plan and front view showing the mechanism connected [ mouth / card expenditure / of drawing 1 ]. If one stage becomes an all-questions correct answer, the mechanism of card expenditure will be started and one card will pay out. The driving force of a motor 36 is transmitted to rollers 30 and 33 with the belt 44 over which pulleys 38, 40, and 42 are built, respectively. A roller 30 moves the card 35 of the lowest layer of the card accumulated leftward. [ many ] A guide 34 prevents the card which is going to be taken [ tends to be appeared and ] and conveyed on a card 35, and only one sheet of a card 35 is further sent out by the inverse rotation of a roller 33. And it pays out of the card expenditure mouth 7 with rollers 31 and 32. The driving force of a motor 37 is transmitted to the roller 31 through the pulley 39, the belt 43, and the pulley 41.

[0011] Operation of the player which is next wrong and performs a search game, and operation of a game machine are explained. The coin of classification according to the play is thrown in from a coin slot 6. If equipment carries out predetermined number-of-sheets detection of the coin of a predetermined classification, it will display the two same image screens on a monitor 2 as the 1st stage in the vertical direction. A picture as shown in a screen at drawing 5 appears. There are seven portions from which the picture differed in part in the same up-and-down image, and the position will be discovered. If a player moves cursor to the position which operates a joy stick 4 and can regard it as a different portion and decides the

position with a switch 3, the display of a correct answer or an unjust solution will be displayed on a screen.

[0012] If all of the seven above-mentioned mistakes are discovered in the time limit and within the number of times of specification selection, it will go on on the next stage and the following two same new images will be displayed. Game over is displayed, when a mistake cannot be found, even if it exceeds the time limit or uses up all the number of times of specification selection. If 1 stage all-questions correct answer is carried out, the card of a character display will pay out of the card expenditure mouth 7. If a stage all-questions correct answer is carried out, the set-up capsule by which the premium other than a card was built in will be discharged from the capsule exhaust port 8. Expenditure of a card and eccentricity of a capsule are performed at the time of a game end, and that is displayed on a screen.

[0013] As mentioned above, although an example of the form of operation was explained, a trackball, a touch switch, and two switches in which four-directions movement is possible may be used for a cursor advance means. Moreover, you may make it display two images on the longitudinal direction instead of the vertical direction. Discharge of a display and card of a correct answer or an unjust solution, and a capsule can still also tell a player with voice. Although it is the example which the form of the above-mentioned implementation displays the two same images which have a different portion, and looks for the different part, it is also possible to display one image which has two or more predetermined patterns, and to look for a predetermined pattern. For example, the pattern of many cats is displayed and it is the case where the cat which is raising the forefoot in it is looked for etc.

[0014]

[Effect of the Invention] As mentioned above, as explained, this invention has a coin slot, a monitor line, a cursor advance means, an operating button, the card expenditure section, and the premium discharge section. By displaying the two same images or one image different several places, moving cursor to a mutually different mistake portion or a mutually different predetermined pattern portion, and deciding the position by coin injection It becomes game over, when a wrong part or the part of a predetermined pattern cannot judge whether it is a correct answer and cannot discover the mistake of a predetermined part in the time limit and within the number of times of specification selection. It shifts and makes a mistake on the next stage, a search game is gone on, and a card or a premium is discharged according to the contents of a correct answer. Therefore, the search for a mistake can be established as one field of a game machine, and there is an effect which is not in the former that the mistake was made in expanding the width of face to enjoy, and a search game machine can be realized.

---

[Translation done.]

**\* NOTICES \***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

2.\*\*\* shows the word which can not be translated.

3.In the drawings, any words are not translated.

---

**DESCRIPTION OF DRAWINGS**

---

[Brief Description of the Drawings]

[Drawing 1] It is drawing showing the gestalt of operation of the appearance of the search game machine for a mistake by this invention.

[Drawing 2] It is the front view showing the mechanism formed successively by the capsule exhaust port of drawing 1 .

[Drawing 3] It is the plan showing the mechanism formed successively by the capsule exhaust port of drawing 1 .

[Drawing 4] It is the plan and front view showing the mechanism connected [ mouth / card expenditure / of drawing 1 ].

[Drawing 5] It is drawing showing an example of the search for a mistake.

[Description of Notations]

- 1 -- Search game machine for a mistake
- 2 -- Monitor
- 3 -- Switch (operating button)
- 4 -- Joystick (cursor advance means)
- 5 -- Loudspeaker
- 6 -- Coin slot
- 7 -- Card expenditure mouth
- 8 -- Capsule exhaust port
- 9 10 -- Stopper
- 11, 12, 13, 14 -- Lever
- 15 -- Limit switch
- 16 19 -- Gear
- 17 -- Sensor shutter
- 18 -- Capsule
- 20 -- Motor
- 21 -- Gear head
- 22 23 -- Shaft
- 24 -- Shaft
- 30, 31, 32 -- Roller

- 34 -- Guide  
 35 -- Card  
 36 37 -- Motor  
 38, 39, 40, 41, 42 -- Pulley  
 43 44 -- Belt  
 45 46 -- Clutch

---

[Translation done.]

\* NOTICES \*

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.

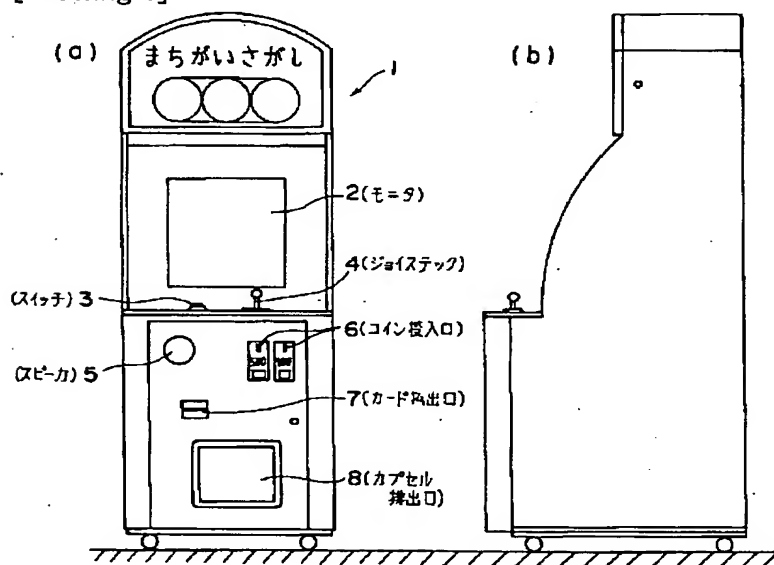
2. \*\*\*\* shows the word which can not be translated.

3. In the drawings, any words are not translated.

---

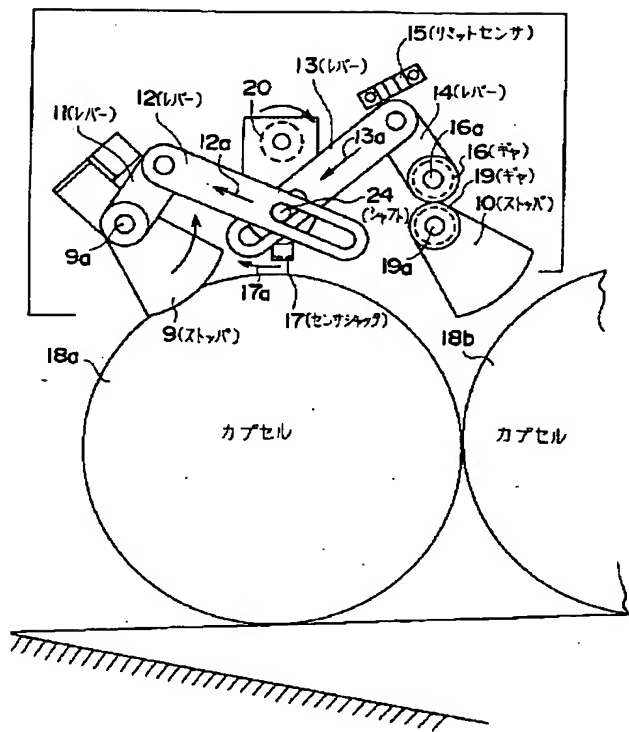
DRAWINGS

[Drawing 1]



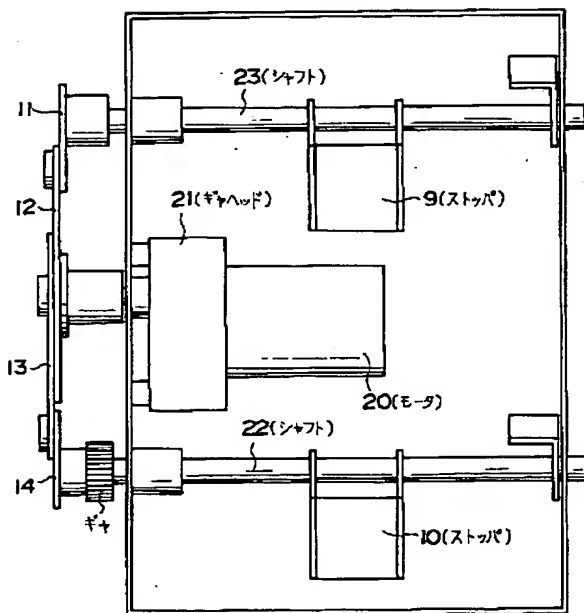
[Drawing 2]



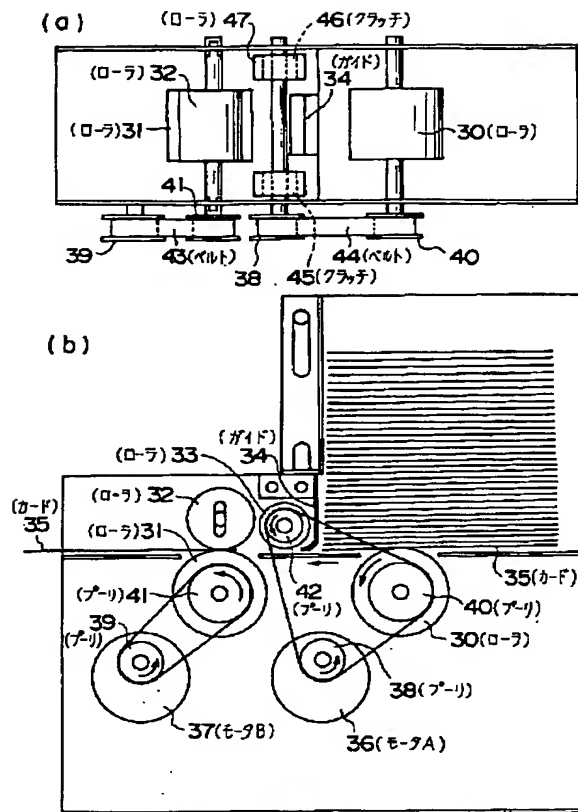


[Drawing 3]

平面図



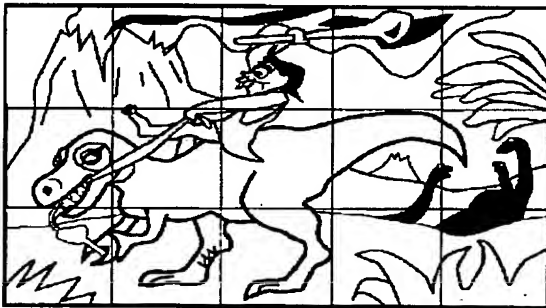
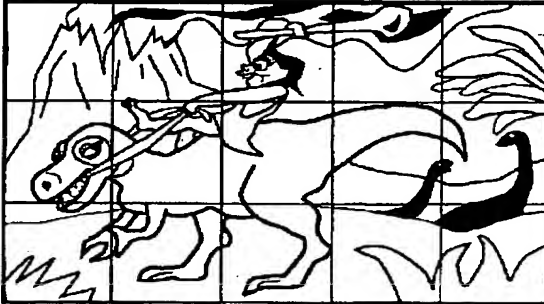
[Drawing 4]



[Drawing 5]

間違いが7箇所あります。

間違いのマスを指定して下さい。



---

[Translation done.]